



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR
DALAM MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD 4
PUYOH KUDUS**

Oleh

WAHYU DWI PRASETIYANINGSIH
NIM 201333180

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR
DALAM MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD 4
PUYOH KUDUS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

WAHYU DWI PRASETIYANINGSIH
NIM 201333180

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Niat yang benar dalam belajar adalah apabila belajar tersebut diniatkan untuk beribadah kepada Allah dengan benar dan untuk mengajari yang lain (Imam Ahmad).

Orang pesimis menemukan hal-hal terburuk dalam sesuatu yang terbaik. Orang optimis menemukan hal-hal terbaik dalam sesuatu yang terburuk (William Arthur Word).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

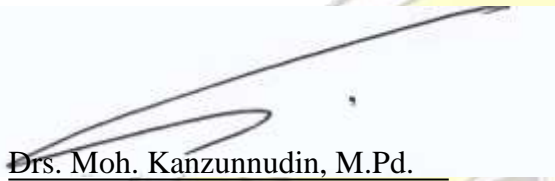
- a. untuk orang tua tercinta, Bapak Santoso dan Ibu Supriyati yang senantiasa memberikan dukungan materi dan do'a ikhlas serta menjadi tujuan yang memotivasi di setiap pilihan.
- b. untuk semua dosen-dosenku, terutama pembimbingku (Bapak Erik Aditia Ismaya dan Bapak Mohammad Kanzunnudin) yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.
- c. untuk sahabat-sahabatku (Daroni, Agus, Juju, Hudallil, Setyo, Farihatin, Fatma, Hesti, Naja, Isna, Yuni, Wakhyu, Dimas, Sari, Anggi, Una, Yunita) yang selalu mendengar keluh kesahku, mendukungku, dan mengiringi setiap langkahku dengan semangat dan motivasi.
- d. untuk teman-teman PGSD angkatan 2013.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Peningkatan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD 4 Puyoh Kudus oleh Wahyu Dwi Prasetyaningsih NIM 201333180 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui untuk diuji.

Kudus, Mei 2017

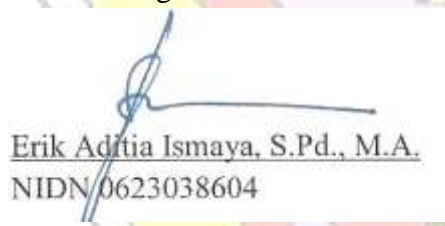
Pembimbing I



Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd.

NIDN 0607016201

Pembimbing II



Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.

NIDN 0623038604

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Wahyu Dwi Prasetyaningsih (NIM: 201333180) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 13 Juli 2017 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, Juli 2017
Tim Penguji

Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd.
NIDN 0607016201

Ketua

Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN 0623038604

Sekretaris

Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0631108401

Anggota

Imanlar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619128801

Anggota





YAYASAN PEMBINA UNIVERSITAS MURIA KUDUS
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus UMK Gondangmasis Bae Kudus Po Box 53
Phone/Fax 0291-438229

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Wahyu Dwi Prasetyaningsih
NIM : 201333180
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk
Peningkatan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran IPS
Siswa Kelas V SD 4 Puyoh Kudus

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau yang ditulis orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi pada perguruan tinggi lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Kudus, Juni 2017
Penyusun

Wahyu Dwi Prasetyaningsih
NIM 201333180

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Peningkatan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD 4 Puyoh Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam menyusun skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Erik Aditia Ismaya, M.A. Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Noor Saidah, S.Pd., SD. Kepala Sekolah SD 4 Puyoh atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Suroyo, S.Pd. SD. Guru Kelas V SD 4 Puyoh yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Siswa kelas V SD 4 Puyoh Kudus tahun pelajaran 2016/2017 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Kudus, Juni 2017
Peneliti



Wahyu Dwi Prasetyaningsih

ABSTRACT

Prasetyaningsih, Wahyu Dwi. 2017. Application of Teams Games Tournament Learning Model for Improving achievement in the social studies Fifth Grade SD 4 Puyoh Kudus Students. Teacher of Elementary School Education, Teacher Training and Education Faculty, Universitas Muria Kudus. Advisors (1) Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd (2) Erik Aditia Ismaya, M.A.

Keywords: Teams Games Tournament, Achievement Social Studies, The Effort of Preparing Indonesia's Independence.

This research aims to describe the improvement of teaching skills of Social Studies teachers and to explain the improvement of achievement of Social Studies students after applying the Teams Games Tournament learning model in teaching the topic of "The Effort of Preparing Indonesia's independence" in Fifth grade SD 4 Puyoh Kudus.

Teams Games Tournament (TGT) learning model is a type of cooperative learning where all the students have a against tournament of academic games which syntax students compete as representatives of their team against other team members. The steps of Teams Games Tournament model consist of (1) material presentation, (2) group division, (3) games and tournament, and (4) group awards. This model will be applied to teach Social Science. Achievement of Social Studies is the results that have been achieved after the students follow Social Studies learning activities covering the field of cognitive, affective, and psikomotor. Social Studies is one of the subjects given in Elementary School containing materials of geography, economics, history, sociology, and anthropology. The topic taught in this research is the effort of preparing Indonesia's independence.

The type of research used in this study is classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each cycle consists of two meetings. Each cycle consists of four stages planning, implementating, observing, and reflecting. The subjects of this study are teachers and students of fifth grade SD 4 Puyoh Kudus consisting of 19 students. Data collection techniques used are tests, observations, interviews, and documentation. The validity of this study using the validity of the content which is tested using product moment correlation formula, and the reliability of this using the formula r_{11} . Analytical techniques used in this study are quantitative and qualitative data analysis techniques.

The result of the research shows that there is an improvement of the students' learning achievement with the application of Teams Games Tournament learning model model in teaching the topic of “The Effort of Preparing Indonesia's independence” significantly from 5.26% (very low) in pre-cycle to 57.89% (moderate) in cycle I and increasing To 84.21% (very high) in cycle II. Student learning achievement of affective in Social Studies learning by applying Teams Games Tournament learning model also increased from 57.63% (moderate) in cycle I and increased to 73.81% (high) in cycle II. Student learning achievement of psicomotor in Social Studies learning by applying Teams Games Tournament learning model also increased from 58.15% (moderate) in cycle I and increased to 74.14% (high) in cycle II. Teachers' teaching skills in applying learning model Teams Games Tournament from pre-cycle, cycle I and cycle II increased from 46.4% to 77.6% (good) in cycle I and increased to 92.5% (excellent) in cycle II. This proves that the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student achievement in Social Science subject of Fifth grade SD 4 Puyoh Kudus.

Based on the results of classroom action research conducted on Fifth grade SD 4 Puyoh, it can be concluded that the application of Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve achievement in Social Studies subjects of fifth grade SD 4 Puyoh Kudus. Therefore it is suggested for teachers to apply Teams Games Tournament model of learning in teaching process. However, teachers should pay attention to the management of times so that the learning process can take place effectively.

ABSTRAK

Prasetyaningsih, Wahyu Dwi. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Peningkatan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD 4 Puyoh Kudus. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd (2) Erik Aditia Ismaya, M.A.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar IPS, Usaha Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar IPS guru dan menjelaskan peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia di kelas V SD 4 Puyoh Kudus.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa melalui permainan berbentuk turnamen akademik dimana siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain. Langkah-langkah model TGT terdiri atas (1) penyajian materi, (2) pembagian kelompok, (3) permainan (*games and tournament*), serta (4) penghargaan kelompok. Model ini akan diterapkan dalam mata pelajaran IPS Hasil belajar IPS merupakan hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS baik yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang memuat materi geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, dan antropologi. Materi penelitian ini adalah usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri atas 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD 4 Puyoh Kudus yang terdiri atas 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas penelitian ini menggunakan validitas isi sedangkan tes uji cobanya menggunakan rumus korelasi product moment, dan reliabilitas dengan menggunakan rumus r_{11} . Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yang cukup signifikan dari 5.26% (sangat rendah) pada prasiklus menjadi 57.89% (sedang) pada siklus I dan terus meningkat menjadi 84.21% (sangat tinggi) pada siklus II. Hasil belajar afektif siswa dalam pembelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkat dari

57.63% dengan kualifikasi sedang pada siklus I menjadi 73.81% dengan kualifikasi tinggi pada siklus II. Hasil belajar psikomotorik siswa dalam pembelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkat dari 58.15% dengan kualifikasi sedang pada siklus I menjadi 74.14% dengan kualifikasi tinggi pada siklus II. Keterampilan mengajar guru dalam menerapkan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat yakni dari 46.4% menjadi 77.6 % (baik) pada siklus I dan terus meningkat menjadi 92.5% (sangat baik) pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD 4 Puyoh Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SD 4 Puyoh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD 4 Puyoh Kudus. Untuk itu disarankan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, guru sebaiknya memperhatikan pengelolaan waktu pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
PRAKATA	viii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran	10
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
2.1.3 Hakikat Belajar	17
2.1.4 Hakikat Hasil Belajar	18
2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	21

2.1.6 Hakikat IPS	22
2.1.7 Tujuan Pembelajaran IPS	24
2.1.8 Hakikat Media Pembelajaran	25
2.1.9 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	26
2.1.10 Hakikat Media Permainan Anak	28
2.1.11 Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia	30
2.1.12 Hakikat Keterampilan	37
2.1.13 Hakikat Mengajar	37
2.1.14 Hakikat Keterampilan Mengajar	38
2.1.15 Macam Keterampilan Mengajar	39
2.2 Penelitian yang Relevan	45
2.3 Kerangka Berpikir	48
2.4 Hipotesis Tindakan	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1 Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian	51
3.2 Variabel Penelitian	52
3.3 Rancangan Penelitian	53
3.4 Teknik Pengumpulan Data	65
3.5 Instrumen Penelitian	70
3.6 Validasi Instrumen Penelitian	73
3.7 Analisis Data	76
3.8 Indikator Keberhasilan	81
BAB IV HASIL PENELITIAN	82
4.1 Prasiklus	82
4.2 Siklus I	87
4.2.1 Perencanaan Siklus I	87
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	88
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan 1.....	88
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2.....	95
4.2.3 Pengamatan/ Observasi Siklus I.....	103
4.2.3.1 Observasi Keterampilan Mengajar Guru	104

4.2.3.2 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif	106
4.2.3.3 Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	109
4.2.4 Refleksi Siklus I	113
4.3 Siklus II	115
4.3.1 Perencanaan Siklus II	115
4.3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	116
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I	116
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan II	122
4.3.3 Pengamatan/ Observasi Siklus II	131
4.3.3.1 Observasi Keterampilan Mengajar Guru	131
4.3.3.2 Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif	135
4.3.3.3 Observasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	137
4.3.4. Refleksi Siklus II	140
BAB V PEMBAHASAN	144
5.1 Keterampilan Mengajar Guru	144
5.2 Hasil Belajar Siswa	150
5.2.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif	151
5.2.2 Hasil Belajar Ranah Afektif	152
5.2.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	157
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	163
6.1 Simpulan.....	163
6.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN	169
PERNYATAAN	357
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	358

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Implementasi pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dengan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ...	17
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar IPS SD 4 Puyoh	77
Tabel 3.2 Kriteria Peningkatan Keberhasilan Belajar Siswa	77
Tabel 3.3 Kriteria Peningkatan Keberhasilan Keterampilan Guru	80
Tabel 3.4 Kriteria Peningkatan Keberhasilan hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa.....	80
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Nilai Prasiklus Siswa.....	84
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	86
Tabel 4.3 Hasil Nilai Evaluasi Siklus I	101
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	106
Tabel 4.5 Hasil Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	106
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	109
Tabel 4.7 Hasil Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I.....	110
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I .	112
Tabel 4.9 Daftar Nilai Evaluasi Siklus II	129
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	133
Tabel 4.11 Hasil Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II	134
Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II.....	136
Tabel 4.13 Hasil Observasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus II ..	137
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II .	140
Tabel 4.15 Data Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II	142

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1 Model PTK menurut Arikunto	54
Gambar 3.2 Skema Model Analisis Interaktif Miles dan Huberman	79
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Prasiklus	85
Gambar 4.2 Tahap I Penyampaian Materi Siklus I Pertemuan 1	89
Gambar 4.3 Tahap II <i>Teams</i> (Kelompok) Siklus I Pertemuan 1	91
Gambar 4.4 Tahap III <i>Games and Tournament</i> Siklus I Pertemuan 1	92
Gambar 4.5 Tahap IV Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 1	94
Gambar 4.6 Tahap I Penyampaian Materi Siklus I Pertemuan 2	96
Gambar 4.7 Tahap II <i>Teams</i> (Kelompok) Siklus I Pertemuan 2	97
Gambar 4.8 Tahap III <i>Games and Tournament</i> Siklus I Pertemuan 2	99
Gambar 4.9 Tahap IV Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 2	100
Gambar 4.10 Diagram Tingkat Keberhasilan Belajar IPS Siklus I	102
Gambar 4.11 Tahap I Penyampaian Materi Siklus II Pertemuan 1	118
Gambar 4.12 Tahap II <i>Teams</i> (Kelompok) Siklus II Pertemuan 1	119
Gambar 4.13 Tahap III <i>Games and Tournament</i> Siklus II Pertemuan 1 ..	120
Gambar 4.14 Tahap IV Penghargaan Kelompok Siklus II Pertemuan 1 ..	121
Gambar 4.15 Tahap I Penyampaian Materi Siklus II Pertemuan 2	124
Gambar 4.16 Tahap II <i>Teams</i> (Kelompok) Siklus II Pertemuan 2	125
Gambar 4.17 Tahap III <i>Games and Tournament</i> Siklus II Pertemuan 2 ..	127
Gambar 4.18 Tahap IV Penghargaan Kelompok Siklus II Pertemuan 2 ..	128
Gambar 4.19 Diagram Tingkat Keberhasilan Belajar IPS Siklus II	130
Gambar 4.20 Grafik Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Prasiklus, Siklus I, Siklus II	141
Gambar 4.22 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	170
2. Daftar Nama Siswa Kelas V SD 4 Puyoh	171
3. Jadwal Mata Pelajaran Kelas V SD 4 Puyoh	172
4. Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus	173
5. Daftar Nama Anggota Kelompok	174
6. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V SD 4 Puyoh (Prasiklus).....	175
7. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas V SD 4 Puyoh (Prasiklus).....	177
8. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru (Prasiklus).....	178
9. Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru (Prasiklus)	180
10. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa (Prasiklus)	184
11. Pedoman Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa (Prasiklus)	186
12. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	190
13. Soal Uji Coba siklus I.....	195
14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I.....	198
15. Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Evaluasi Siklus I	199
16. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II	201
17. Soal Uji Coba siklus II.....	206
18. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II.....	209
19. Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Evaluasi Siklus II	210
20. Silabus Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	214
21. RPP Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	217
22. Materi Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	221
23. LKS Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	223
24. Kunci Jawaban LKS Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1.....	227
25. Media Permainan Siklus I Pertemuan I	228
26. Kartu Soal Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1	229

27. Kunci Jawaban Kartu Soal Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	230
28. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	231
29. Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	233
30. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 1	236
31. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 1	238
32. Dokumentasi Foto Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	242
33. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	245
34. RPP Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	248
35. Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	252
36. LKS Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	254
37. Kunci Jawaban LKS Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	258
38. Media Permainan Siklus I Pertemuan 2	260
39. Kartu Soal Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	261
40. Kunci Jawaban Kartu Soal Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	262
41. Soal Evaluasi Siklus I	263
42. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I	267
43. Daftar Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus I	268
44. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	269
45. Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	271
46. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 2	274
47. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan 2	276
48. Dokumentasi Foto Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	280
49. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	283
50. RPP Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	286
51. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	290
52. LKS Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	294
53. Kunci Jawaban LKS Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	298

54. Media Permainan Siklus II Pertemuan I	299
55. Kartu Soal Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	300
56. Kunci Jawaban Kartu Soal Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	301
57. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	302
58. Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	304
59. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 1	307
60. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 1	309
61. Dokumentasi Foto Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	313
62. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	316
63. RPP Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	320
64. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	325
65. LKS Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	328
66. Kunci Jawaban LKS Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	332
67. Media Permainan Siklus II Pertemuan 2	335
68. Kartu Soal Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	336
69. Kunci Jawaban Kartu Soal Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	337
70. Soal Evaluasi Siklus II	338
71. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II	342
72. Daftar Nilai Hasil Tes Evaluasi Siklus II	343
73. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	344
74. Pedoman Penskoran Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	346
75. Lembar Observasi Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 2	349
76. Pedoman Penskoran Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan 2	351
77. Dokumentasi Foto Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	355